NOVAG®

DIABLO 68000

MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

1. **INTRODUCTION**

2. **COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG DIABLO 68000**
   - 2.1 LA MISE EN MARCHE
     - Touche NEW GAME — Nouvelle partie
     - Touche SET LEVEL — Réglage du niveau de jeu
     - Touche GO
   - 2.2 LA PARTIE
     - Jouer un coup
     - Prendre une pièce
     - Coups impossibles et illégaux
     - Le roque
     - La prise en passant
     - La promotion ou sous-promotion
     - La partie nulle
     - L'échec au Roi et l'échec et mat
     - L'annonce du mat
     - La défaite au temps
     - L'abandon
     - La mémoire de la partie

3. **LES FONCTIONS SPECIALES**
   - 3.1 HINT — pour obtenir un conseil
   - 3.2 TAKE BACK — pour revenir en arrière
   - 3.3 RANDOM — jeu aléatoire
   - 3.4 NEXT BEST — pour que l'ordinateur joue son second meilleur coup
   - 3.5 CHANGE COLOR — pour changer de couleur
   - 3.6 AUTO PLAY — pour faire jouer l'ordinateur contre lui-même
   - 3.7 PLAYER/PLAYER — pour jouer contre un autre joueur
   - 3.8 VERIFY — pour vérifier la position des pièces
   - 3.9 SET UP — pour "entrer" des positions
   - 3.10 SOLVE MATE — pour résoudre des problèmes de Mat
   - 3.11 START OF GAME — pour revenir au début de la partie
   - 3.12 TRACE FORWARD — pour faire défiler une partie
   - 3.13 INFO — pour obtenir des informations
   - 3.14 FLIP DISPLAY — pour connaître l'analyse de l'ordinateur
   - 3.15 GAMBIT BOOK — pour réduire l'éventail de décision
   - 3.16 TIME CONTROL — pour visualiser les temps à l'écran
   - 3.17 TOURNAMENT BOOK — pour limiter l'ordinateur en phase d'ouverture
   - 3.18 YES/START — pour confirmer une demande ou pour revenir en début de partie
   - 3.19 SOUND — pour supprimer certains sons
   - 3.20 GO — rappel de ses diverses fonctions
   - 3.21 CLASSEMENT
   - 3.22 PROGRAMMATION DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURE
   - 3.23 ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE
   - 3.24 RESTITUTION D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE
   - 3.25 INTERFACE

4. **EXEMPLES D'AFFICHAGE SUR ECRAN**

5. **CARACTERISTIQUES TECHNIQUES**
   - 5.1 Données techniques
   - 5.2 Pannes possibles
   - 5.3 Entretien de votre ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG

6. **TEST DE VOTRE ORDINATEUR**

Le DIABLO 68000 est le tout dernier ordinateur de la gamme NOVAG. Il a réalisé le 28 septembre 1991 une performance de 2235 points ELO dans un duel hommes/machines contre 12 joueurs cotés de 1800 environ à 2305 points ELO (moyenne 2070). Cette performance correspond à une force ELO USA d'environ 2400 points ELO.

Il possède un microprocesseur 68000 tournant à une vitesse de 16 Mhz et un programme de jeu d'échecs remarquable.

Son plateau auto-répondeur vous offre le meilleur confort de jeu existant : vous jouez vos coups aussi naturellement que sur un échiquier classique: inutile de faire pression sur l'échiquier, l'ordinateur les enregistre automatiquement et donne sa réponse à l'aide des 64 diodes (une par case) et de l'affichage à cristaux liquides.

La richesse des outils d'analyse du DIABLO 68000 comprend entre autres :

- un choix de 64 niveaux de jeu dont 40 sont reprogrammables + 1 à l'infini.
- "Hash Table" de 64 KBytes, soit approximativement 8200 positions caractéristiques en mémoire, ce qui améliore considérablement son approche stratégique, surtout en finale.
- la capacité de résoudre des problèmes de mat jusqu'à 14 coups de profondeur.
- la possibilité de conserver en mémoire jusqu'à 64 parties, soit environ 8000 coups.
- une bibliothèque d'ouvertures contenant plus de 32000 coups.

Le DIABLO 68000 conserve en mémoire des positions qu'il a perdues et se sert de cette expérience pour éviter de se retrouver dans la même situation.

Il possède un écran à cristaux liquides sur lequel s'affiche une multitude d'informations, telles que: suggestion du coup à jouer, vérification et programmation d'une position, annonce des mats, résultat de la partie, temps à la pendule, etc...

A tout moment, il peut vous indiquer votre classement (similaire au classement ELO), calculé en fonction des résultats que vous aurez obtenus contre lui.

Le DIABLO 68000 peut être utilisé avec le SUPER SYSTEM NOVAG, qui vous permet de visualiser vos parties d'échecs sur un téléviseur, un moniteur d'ordinateur PC ou compatible.

1. INTRODUCTION

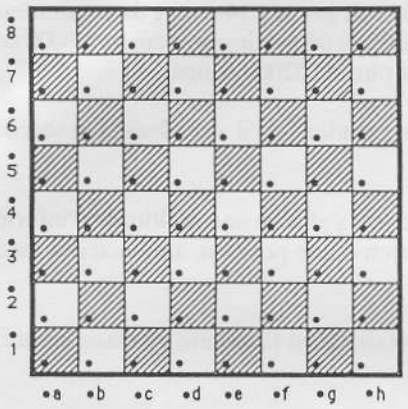
VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG DIABLO 68000 fonctionne sur secteur avec l'adaptateur NOVAG référence 8220, vendu séparément.

Vérifiez auparavant que le voltage de votre installation électrique est bien celui indiqué sur l'adaptateur (220 volts...)

IMPORTANT : connectez d'abord l'adaptateur à l'ordinateur, avant de le brancher sur le secteur.

Le DIABLO 68000 est doté d'un plateau "auto-répondeur". Cela signifie que les coups joués sur l'échiquier s'enregistrent automatiquement dans l'ordinateur, sans qu'il soit besoin d'appuyer sur les pièces.

DIABLO 68000 vous indique les coups qu'il veut jouer en allumant les "diodes" (ce sont les petites ampoules situées sur chaque case de l'échiquier) des cases Départ et Arrivée de la pièce à jouer.

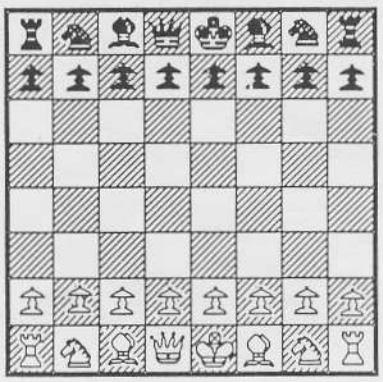


DIABLO 68000 confirme tous les coups joués en les affichant sur l'écran à cristaux liquides situé en haut à droite de l'échiquier. Les coups sont indiqués à l'aide des coordonnées des cases : lettre de colonne, suivie du chiffre de rangée.

Par exemple, si on déplace un pion de la case E2 à la case E4, l'écran affichera e2 e4.

2. COMMENT JOUER AVEC VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS NOVAG DIABLO 68000

Avant tout, disposez les pièces de jeu sur l'échiquier, les blanches sur les rangées 1 et 2, les noires sur les rangées 7 et 8. Assurez-vous que chaque pièce est posée au milieu de sa case et à sa place.



Allumez l'ordinateur : l'interrupteur se trouve à l'arrière de l'appareil, près de la fiche pour l'adaptateur.

2.1 LA MISE EN MARCHE

- **TOUCHE NEW GAME**

Chaque fois que vous commencez une partie, appuyez sur cette touche NEW GAME. Ainsi vous effacez la partie précédente et dans la mémoire de l'ordinateur toutes les pièces se retrouvent sur leur position de départ.

Si une pièce n'est pas correctement placée sur une case, l'ordinateur affiche le message "Board", suivi du symbole de la pièce et des coordonnées de la case. Il allume également la diode de cette case.

Replacez la pièce sur la case indiquée. Quand toutes les pièces seront bien placées, l'écran affichera "-1 ---- ----".

- **TOUCHE SET LEVEL**

Vous pouvez maintenant régler le niveau de jeu.

DIABLO 68000 possède 64 niveaux sélectionnables et un niveau d'analyse (INFINITE) :

Les niveaux du DIABLO 68000 sont fonction de 3 critères :

- la force de jeu : pour la gamme NOVAG elle démarre toujours au niveau débutant
- le temps limite pour une partie ou pour chaque coup
- la profondeur d'analyse : en limitant la profondeur de recherche, on limite du même coup la puissance d'analyse de l'ordinateur

TABLEAU DES NIVEAUX

NIVEAU	CONTROLE DU TEMPS	TEMPS MOYEN PAR COUP	NIVEAU	CONTROLE DU TEMPS	PROFONDEUR D'ANALYSE EN DEMI-COUPS (*)	ANNONCE LES MATS EN ... DEMI-COUPS
1	60 coups en 5 min.	5"	33	1 coup en 1 heure		
2	40 coups en 5 min.	7.5"	34	1 coup en 2 heures		
3	60 coups 30 min.	30"	35	1 coup en 3 heures		
4	30 coups en 30 min.	60"	36	1 coup en 4 heures		
5	30 coups en 60 min.	2'	37	1 coup en 5 heures		
6	40 coups en 90 min.	2'15"	38	1 coup en 6 heures		
7	40 coups en 120 min.	3'	39	1 coup en 8 heures		
8	40 coups en 150 min.	3'45"	40	1 coup en 9 heures		
9	60 coups en 3 min.	3"				
10	40 coups en 10 min.	15"	41	Niveau Débutant 1	1	0
11	40 coups en 30 min.	45"	42	Niveau Débutant 2	1	1
12	40 coups en 60 min.	90"	43	Niveau Débutant 3	1	2
13	40 coups en 100 min.	2'30"	44	Niveau Débutant 4	1	3
14	45 coups en 150 min.	3'20"	45	Niveau Débutant 5	1	4
15	40 coups en 9 heures	13'5"				
16	20 coups en 9 heures	27'	46	PROFONDEUR FIXE	1	
			47	PROFONDEUR FIXE	2	
17	Partie en 3 minutes		48	PROFONDEUR FIXE	3	
18	Partie en 5 minutes		49	PROFONDEUR FIXE	4	
19	Partie en 10 minutes		50	PROFONDEUR FIXE	5	
20	Partie en 15 minutes		51	PROFONDEUR FIXE	6	
21	Partie en 30 minutes		52	PROFONDEUR FIXE	7	
22	Partie en 60 minutes		53	PROFONDEUR FIXE	8	
23	Partie en 90 minutes		54	PROFONDEUR FIXE	9	
24	Partie en 120 minutes		55	PROFONDEUR FIXE	10	
			56	PROFONDEUR FIXE	11	
25	1 coup en 2 secondes		57	PROFONDEUR FIXE	12	
26	1 coup en 5 secondes		58	PROFONDEUR FIXE	13	
27	1 coup en 10 secondes		59	PROFONDEUR FIXE	14	
28	1 coup en 15 secondes		60	PROFONDEUR FIXE	15	
29	1 coup en 30 secondes		61	PROFONDEUR FIXE	16	
30	1 coup en 1 secondes		62	PROFONDEUR FIXE	17	
31	1 coup en 2 secondes		63	PROFONDEUR FIXE	18	
32	1 coup en 3 secondes		64	PROFONDEUR FIXE	19	

Chaque niveau correspond donc souvent à une contrainte que vous imposez à l'ordinateur. Contrainte que lui respectera scrupuleusement ! Mais que vous n'êtes pas toujours tenu de respecter !

Les niveaux de jeu du DIABLO 68000 sont répartis en 5 catégories plus le niveau d'analyse (INFINITE).

16 niveaux de compétition (niveaux 1 à 16)	L'ordinateur joue un nombre x de coups en un temps donné.
8 niveaux "au finish" (niveaux 17 à 24)	L'ordinateur joue une partie en un temps donné.
16 niveaux à temps fixe (niveaux 25 à 40)	L'ordinateur joue un coup en un temps donné.
5 niveaux débutants (niveaux 41 à 45)	L'ordinateur adopte un niveau de jeu qui s'adresse plus particulièrement au joueur qui débute. Le niveau 41 étant le plus facile.
19 niveaux "profondeur fixe" (niveaux 46 à 64)	L'ordinateur analyse la position avec une profondeur de x coups.
1 niveau d'analyse (INFINITE)	L'ordinateur n'est limité ni en temps, ni en profondeur d'analyse. Il calcule et recalcule jusqu'à ce qu'il trouve un mat. S'il n'y a qu'un seul coup possible ou si vous appuyez sur GO, il arrête la recherche et joue un coup.

Lorsque vous avez fait votre choix du niveau, vous devez l'indiquer à l'ordinateur.

Regardez d'abord ce tableau :

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	8	16	24	32	40	48	56	64
7	7	15	23	31	39	47	55	63
6	6	14	22	30	38	46	54	62
5	5	13	21	29	37	45	53	61
4	4	12	20	28	36	44	52	60
3	3	11	19	27	35	43	51	59
2	2	10	18	26	34	42	50	58
1	1	9	17	25	33	41	49	57

Chaque niveau correspond à une case.

Pour régler le niveau, vous devez :

- appuyer sur la touche SET LEVEL
- puis sélectionner un niveau.

Vous avez le choix entre deux systèmes :

1. Réglez l'ordinateur au niveau 1 en soulevant la pièce qui se trouve sur la case a1 (Tour blanche) : l'écran affiche "level 1".

   Appuyez à nouveau sur SET LEVEL, l'ordinateur se cale au niveau 2 : l'écran affiche "level 2".
   Appuyez encore sur SET LEVEL, l'ordinateur se mettra au niveau 3 (level 3). Et ainsi de suite, jusqu'au niveau souhaité.

2. L'autre façon consiste à :
   Mettre un pion ou une pièce directement sur la case dont le numéro est identique au niveau souhaité ; chaque niveau correspondant à une case, comme nous venons de le voir.

   Vérifiez que l'écran affiche bien le niveau souhaité.

   NOTA : à côté du niveau, vous lisez sur l'écran "sel" et un numéro.

Sachez maintenant que DIABLO 68000 a également 8 niveaux de sélection, numérotés de 0 à 7, qui se règlent aussitôt après le niveau de jeu et qui déterminent la rapidité d'analyse de l'ordinateur.

Plus le nombre est grand, plus elle est rapide. Elle se règle au moyen de la flèche vers la droite.

SELECT 0
Signifie que l'ordinateur analysera tous les mouvements possibles pour tous les coups déterminés par la profondeur d'analyse qui lui a été donnée. Il ne laissera passer aucune combinaison.
C'est la sélection à utiliser en recherche de mat, par exemple.

SELECT 1
Signifie que pour le dernier coup de sa profondeur de recherche, l'ordinateur n'examinera pas tous les coups possibles mais seulement ceux qui peuvent renforcer ou améliorer ceux qu'il a trouvé jusque-là.

S'il a par exemple, une profondeur de recherche de 6 coups, il analysera tous les mouvements possibles pour les cinq premiers et seulement quelques uns du 6ème coup.

SELECT 2
Signifie qu'il limitera sa recherche de la même manière pour les deux derniers coups...

SELECT 3
Pour les trois derniers coups, et ainsi de suite ...

Vous pouvez modifier niveau et sélection à n'importe quel moment (sauf quand l'ordinateur est en train de réfléchir).
Appuyez sur SET LEVEL. L'affichage vous indiquera sur quel niveau et sur quelle sélection est réglé votre DIABLO 68000.

Pour régler la sélection, faites SET LEVEL puis utilisez la flèche ---> jusqu'à ce que vous soyiez à la sélection voulue. Pour rechercher un mat, mettez-vous sur sélection O. En cours de partie, mettez plutôt en sélection 3 ou 4.

En fait le nombre de niveaux de jeu du DIABLO est pratiquement infini. Car non seulement vous pouvez modifier chacun d'eux en fonction des 8 niveaux de sélection, comme nous venons de le voir, mais aussi :

- vous pouvez fixer un niveau de jeu différent pour les Blancs et les Noirs. Il suffit, après avoir fixé le niveau des Blancs de faire CHANGE COLOR et d'indiquer un autre niveau aux Noirs.

- vous pouvez modifier certains critères à l'intérieur de chaque niveau. Par exemple : vous êtes au niveau 1 - 60 coups en 5 minutes. Faites SET LEVEL puis TIME CONTROL, l'écran affiche - 60 in 0 : 05 : 00. Appuyez sur la flèche <--- l'affichage devient - moves 60, dont le chiffre 6 clignote. Vous augmentez ce chiffre jusqu'à 9 en utilisant la flèche ---> , vous le réduirez à 1 en utilisant la flèche <--- . Faites maintenant CLEAR BOARD, le 0 va clignoter. Avec la flèche ---> vous pouvez le monter progressivement jusqu'à 9.

- Refaites CLEAR BOARD, l'écran affiche alors le temps "time 0 : 05 : 00" le premier 0, celui des heures clignote, vous pouvez le modifier avec les flèches <--- ou ---> , sinon faites yes, c'est au tour du 1er chiffre des minutes de clignoter, modifiez le avec les flèches <--- ou ---> , continuez en faisant yes etc...
  Ainsi vous fixez librement le nombre de coups et le temps...

REMARQUE: Si vous éteignez votre ordinateur pour continuer plus tard la partie, DIABLO 68000 restera au niveau et à la sélection fixés. Il en sera de même si vous commencez une nouvelle partie avec NEW GAME. Si vous voulez alors changer, recommencez l'instruction.

• **TOUCHE GO**
Appuyez maintenant sur cette touche :

L'écran affiche de nouveau "1- ---- ----".
Votre instruction est passée, DIABLO 68000 est prêt à jouer au niveau que vous lui avez fixé.

Attention à ne pas utiliser la touche GO directement après NEW GAME : cela aurait pour effet de "*donner*" les Blancs à DIABLO 68000 qui jouera alors le 1er coup. Si cela vous arrive, refaites simplement NEW GAME.

Vous allez maintenant jouer votre premier coup : l'écran indique le numéro de coup "1.

Vous jouez les Blancs : le trait est en bas à gauche de l'écran.

2.2 LA PARTIE

• **COMMENT JOUER UN COUP** - ou comme nous le dirons par la suite, "ENTRER" UN COUP.
Votre DIABLO 68000 est doté d'un plateau auto-répondeur qui enregistre automatiquement les coups joués.

Les coups seront indiqués de deux façons :
- par les 64 diodes (situées sur les cases)
- par l'affichage de l'écran à cristaux liquides

Jouez votre premier coup comme vous le feriez sur un échiquier classique. Quand vous soulevez la pièce, la diode de la case où elle se trouvait s'allume et l'écran affiche les coordonnées de la case. L'ordinateur a enregistré.

Quand vous posez la pièce sur une autre case, la diode de cette case s'allume et ses coordonnées apparaissent sur l'écran.

A chaque fois, retentissent deux bips sonores. L'ordinateur exprime ainsi qu'il a compris et enregistré le mouvement départ-arrivée de votre pièce.

C'est au DIABLO 68000 de jouer. Il vous avertit qu'il est prêt en émettant 2 Bips sonores. Puis il allume les diodes des cases DEPART et ARRIVEE du pion ou de la pièce qu'il veut jouer et affiche sur l'écran les coordonnées du coup. Jouez ce coup sur l'échiquier, les diodes s'éteignent. L'ordinateur a enregistré. C'est à vous de jouer.

Sur l'écran apparaissent deux pendules : elles indiquent le temps de reflexion utilisé par les Blancs (première pendule) et par les Noirs. Entre les deux pendules, le trait est en bas, confirmant que c'est à vous de jouer. Entrez votre deuxième coup, le trait passera ensuite en haut pour signifier que c'est aux Noirs de jouer... Et ainsi de suite !

En cours de partie -dès qu'il sera sorti de sa bibliothèque d'ouverture- lorsque c'est aux Noirs de jouer et que l'ordinateur refléchira, il fera clignoter sur l'écran un astérique.

• **PRISES DE PIECES**
Les prises de pièce se font tout aussi naturellement. L'écran affiche simplement les coordonnées des cases Départ et Arrivée.

Si l'ordinateur indique un coup qui conduit sa pièce sur une case occupée par une de vos pièces, cela signifie que cette pièce est prise et doit être retirée de l'échiquier.

• **COUPS IMPOSSIBLES ET ILLEGAUX**
DIABLO 68000 est programmé conformément aux règles internationales du jeu d'échecs et n'accepte ou ne joue aucun coup illégal.

Si vous essayez d'entrer par erreur un coup illégal, l'ordinateur réagit en émettant trois bips sonores et refuse d'afficher les coordonnées du coup. Remettez la pièce à sa place et jouez un autre coup.

Si vous entrez un coup pour l'ordinateur et que vous déplacez sa pièce sur une mauvaise case, DIABLO 68000 fera apparaître le message "Error" pendant un court instant, puis remontrera les coordonnées du coup à jouer. Posez la pièce sur la case indiquée. L'erreur est rectifiée.

Si vous déplacez une autre pièce que celle indiquée par l'ordinateur, celui-ci réagira de la même façon. Remettez sur sa case de départ la pièce déplacée par erreur et déplacez ensuite, normalement, la pièce indiquée.

Par contre, si vous voulez rectifier un coup que vous avez joué, vous pouvez revenir en arrière grâce à la touche TAKE BACK, à condition que ce soit votre tour de jouer. Suivez alors les indications du paragraphe 3.2.

• **LE ROQUE**

D'après les règles du jeu d'échecs, pour roquer, vous devez déplacer d'abord le Roi, puis la Tour. Mais DIABLO 68000 acceptera quand même le coup si vous déplacez les deux pièces en même temps.

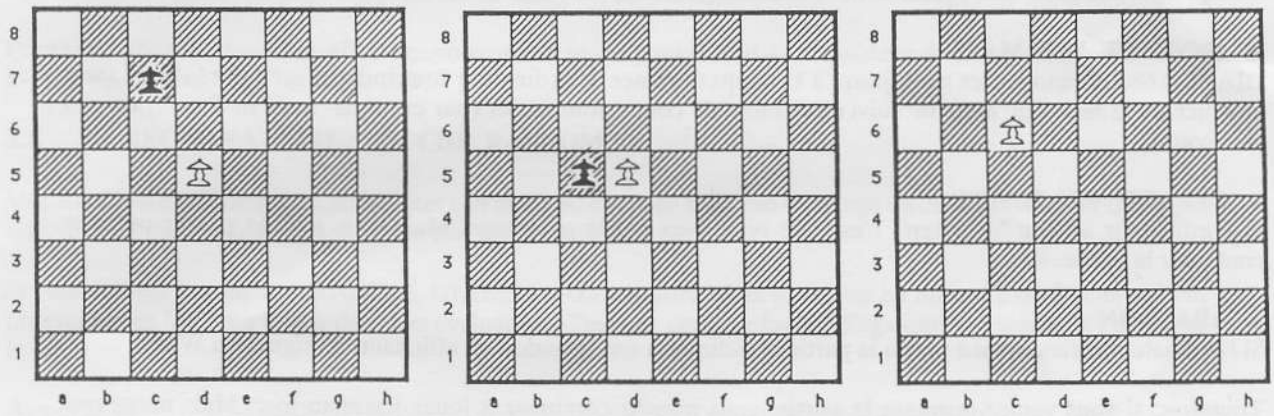
Rappelez-vous que :

- vous n'avez pas le droit de roquer si le Roi ou la Tour ont déjà été déplacés
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi est en échec
- vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi, au cours de son déplacement, passe par une case où il serait en échec

• **LA PRISE EN PASSANT**

Si DIABLO 68000 ou vous, faites une prise en passant, l'ordinateur indiquera les cases Départ et Arrivée du pion qui prend, puis allumera la diode de la case où se trouve le pion pris. N'oubliez pas de retirer ce pion de l'échiquier.

Rappelez-vous, à ce propos, que seul un pion peut effectuer cette prise particulière et qu'elle n'est légale que si elle "*suit*" immédiatement le coup du pion concerné.



• **PROMOTION OU SOUS - PROMOTION**

Quand un pion atteint le bord opposé de l'échiquier (la rangée 8 pour les Blancs et la 1ère rangée pour les Noirs) il peut être remplacé par une Dame (c'est la PROMOTION) ou par une autre pièce (c'est alors une sous-promotion).

Dès que votre pion atteint la huitième rangée, le message "Pro piece?" apparaît sur l'écran. Remplacez votre pion par la pièce de votre choix. Puis indiquez-le à l'ordinateur en appuyant sur la touche portant son symbole. Les voyants s'éteindront et votre DIABLO 68000 commencera à réfléchir à sa réponse.

Si l'un des pions de l'ordinateur atteint la première rangée, l'affichage vous n'avez pas le droit de roquer si votre Roi, au cours de son choisie par DIABLO 68000 : quand vous soulevez le pion qui atteint la huitième rangée, l'écran affiche le symbole de la pièce choisie et les coordonnées de la case où elle doit être posée.

• **PARTIE NULLE**

Si la partie est nulle, DIABLO 68000 affichera les messages suivants :

- stale mate — s'il y a pat
- draw-insuf — s'il y a insuffisance de matériel pour mater
- draw 3rd — si une même position a été répétée trois fois
- draw 50 — s'il y a eu 50 coups sans prise et sans coup de pion

• **ECHEC AU ROI**

Un échec est annoncé sur l'écran par le signe " + ", à la droite des coordonnées du coup. Si c'est vous qui êtes mis en échec, vous devez réagir, car il n'est pas légal de laisser votre Roi en échec et l'ordinateur refuserait tout mouvement de pièce qui n'annulerait pas l'échec.

• **ECHEC ET MAT**

Lorsqu'il y a Echec et mat, l'écran affiche le message "checkmate".

• **ANNONCE DES MATS**

DIABLO 68000 annonce les mats, jusqu'à 15 coups d'avance. L'ordinateur vous indique qu'il va réaliser le mat en affichant le message "mate in" suivi du nombre de coups pour mater (par exemple "mate in 2" pour un mat en 2 coups).

• **DEFAITE AU TEMPS**

Si l'ordinateur affiche "overstep", c'est que vous avez perdu au temps. Mais vous pouvez passer outre et continuer la partie.

• **ABANDON**

Si l'ordinateur estime qu'il a perdu la partie, il indiquera son abandon en affichant "Resign-You Win".

Toutefois, si vous voulez terminer la partie, vous pouvez continuer à jouer jusqu'au mat. Mais notez que DIABLO 68000 n'abandonnera qu'une seule fois par partie.

• **MEMOIRE DE LA PARTIE**

Vous pouvez à tout moment éteindre l'appareil pour continuer plus tard la partie. DIABLO 68000 la conservera en mémoire. Pour reprendre, il vous suffit d'allumer votre ordinateur.

3. LES FONCTIONS SPECIALES DE VOTRE DIABLO 68000

Elles vont transformer votre DIABLO 68000 - jusqu'ici ADVERSAIRE impitoyable - en PARTENAIRE CONVIVIAL et même en ENTRAINEUR.

3.1 LE CONSEIL : TOUCHE HINT

DIABLO 68000 peut, sur demande, vous suggérer des coups, et celà dès le premier coup de la partie !

Quand c'est votre tour de jouer, appuyez sur la touche HINT et l'ordinateur vous indique le coup qu'il considère comme le meilleur pour vous, à ce stade de la partie : l'écran affiche les coordonnées de ce coup (les diodes des cases Départ et Arrivée s'allument). Sur la droite de l'écran apparaît le message "hlp" (help).

Si vous voulez connaître la suite de la variante, appuyez de nouveau sur HINT.

Vous pouvez accepter ce conseil ou le refuser et jouer autrement.

Vous pouvez également utiliser cette touche lorsque l'ordinateur réfléchit : il vous indiquera la variante qu'il est en train de calculer.

REMARQUE : En début de partie, l'ordinateur ne vous indiquera que le premier coup. Plus vous avancez dans la partie, plus la suite de coups est susceptible d'être longue (de 1 à 8 demi-coups).

Vous verrez souvent que nous employons ici, presqu'indifféremment, l'expression coup ou demi-coup.

Demi-coup = 1 coup Blanc ou un coup Noir.

La précision est parfois nécessaire et alors nous l'utilisons (par exemple pour un nombre impair de mouvements ...) Dans les autres cas, pour simplifier, on emploie l'expression coup pour désigner 1 coup Blanc ou un coup Noir.

3.2. LE RETOUR EN ARRIERE : TOUCHE TAKE BACK

Elle vous permet d'effectuer un retour en arrière jusqu'à 400 demi-coups, (1 demi-coup = 1 coup blanc ou 1 coup noir) soit pour réparer une erreur soit pour adopter une meilleure stratégie. Appuyez sur cette touche . Les diodes vous indiqueront le dernier coup joué et l'écran affichera les coordonnées de ce coup. Replacez la pièce sur sa case Départ : le coup est repris.

A chaque fois que vous appuyez sur la touche TAKE BACK, l'ordinateur effectue un coup en arrière.

Si une pièce prise précédemment doit être replacée pendant cette manipulation, les diodes de la case où se trouvait la pièce s'allument et l'écran affiche le nom et la couleur de la pièce, suivis de la case où elle se trouvait. Placez alors la pièce qui avait été prise sur sa case : les diodes s'éteindront et l'affichage disparaîtra.

Pour sortir de cette fonction, effectuez votre nouveau coup ou si c'est à l'ordinateur de jouer, demandez-lui de le faire en appuyant sur la touche GO.

3.3. LE JEU ALEATOIRE : TOUCHE RANDOM

Votre ordinateur choisit nécessairement son meilleur coup, en fonction du temps ou de la profondeur d'analyse que vous lui avez fixée en déterminant son niveau de jeu.

Si vous utilisez la touche RANDOM, DIABLO 68000 choisira alors son coup au hasard parmi ceux qui ont plus ou moins la même valeur dans son évaluation. C'est une certaine façon "d'égaliser les chances" et de varier le jeu.

Appuyez sur la touche RANDOM une ou deux fois, pour que l'écran affiche "random on".

Pour sortir de cette fonction, appuyez à nouveau sur RANDOM : l'écran affichera "random off".

REMARQUE : La touche RANDOM n'est pas utilisable en début de partie, tant que l'ordinateur joue dans sa bibliothèque d'ouvertures.

3.4 SECOND MEILLEUR COUP : TOUCHE NEXT BEST

Vous pouvez annuler le dernier coup joué et demander à DIABLO 68000 de jouer à la place le second meilleur coup possible dans la position.

Appuyez sur la touche SET LEVEL, puis sur la touche NEXT BEST. L'ordinateur reprend son coup comme avec la fonction TAKE BACK. Jouez le coup de l'ordinateur à l'envers (voir paragraphe 3.2).

L'ordinateur calcule son second meilleur coup et vous l'indique à l'aide des diodes et de l'affichage. Jouez-le normalement.

3.5 LE CHANGEMENT DE COULEUR : TOUCHE CHANGE COLOR

L'ordinateur est réglé pour jouer les NOIRS et vous les BLANCS.

Si vous voulez jouer les NOIRS dans une nouvelle partie, mettez les pièces noires sur les rangées 1 et 2 et les blanches sur les rangées 7 et 8.

Puis appuyez successivement sur NEW GAME, CHANGE COLOR et GO. La partie est lancée par l'ordinateur qui joue le premier coup des Blancs.

Cette touche s'utilise également avec les fonctions VERIFY (voir paragraphe 3.9), SET UP (voir paragraphe 3.10) et SET LEVEL.

3.6 JOUER SEUL : TOUCHE AUTO PLAY

Votre DIABLO 68000 "*sait*" jouer contre lui-même. C'est l'occasion pour vous d'observer son jeu à un niveau donné.

Appuyez sur la touche NEW GAME, puis SET LEVEL, réglez le niveau de jeu puis appuyez sur la touche AUTO PLAY. L'écran affiche "autoplay off". Appuyez de nouveau pour lire "autoplay on".

Appuyez sur GO : DIABLO 68000 commence à jouer. Vous pouvez suivre ses coups grâce aux diodes et à l'affichage. Mais attention : en début de partie, DIABLO 68000 joue très très vite... et il est difficile à suivre.

Par Interface et les flèches, réglez, de 1 à 7, le nombre d'allumage des diodes : move flash. Plus ce nombre sera élevé, plus facilement vous pourrez suivre

Si vous voulez que DIABLO 68000 redémarre une nouvelle partie dès qu'il en a terminé une, sélectionnez le mode "démonstration" : appuyez sur la touche AUTO PLAY pour lire "demo on". Puis appuyez sur GO.

Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche NEW GAME ou sur la touche GO.

3.7 JOUEUR CONTRE JOUEUR : PLAYER / PLAYER

Vous pouvez ainsi jouer contre un autre joueur ; l'ordinateur, devenu simple arbitre, vérifie que les coups joués sont légaux, annonce les échecs, les mats et les pats.

Mais vous pouvez aussi tenir le rôle des deux joueurs et effectuer vous-même les coups des Blancs et des Noirs ainsi, vous pouvez imposer à l'ordinateur une ouverture de votre choix et autant de coups que vous le désirez.

Autre possibilité : demander à l'ordinateur de jouer quand même. Utilisez alors la touche GO : DIABLO 68000 vous indiquera son coup à jouer, qu'il soit blanc ou noir.

Pour "entrer" dans cette fonction, appuyez sur la touche PLAYER/PLAYER une ou deux fois, pour que l'écran affiche "referee on".

Pour en sortir, appuyez à nouveau sur la touche PLAYER/PLAYER pour afficher "referee off".

Sachez que vous pouvez, pendant que vous êtes en mode PLAYER/PLAYER, exploiter d'autres fonctions : HINT, TAKE BACK, ainsi que VERIFY, SET UP et SOUND, décrites plus loin.

3.8 VERIFICATION DE LA POSITION : TOUCHE VERIFY

Cette fonction permet de vérifier que la position des pièces sur l'échiquier est conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur.

Pour l'utiliser, attendez que ce soit votre tour de jouer, appuyez sur VERIFY. L'écran affiche le message "verify" suivi du symbole du pion ... ♙

Vous pouvez maintenant vérifier la position de chacune des pièces. Pour cela, vous avez deux moyens :

- Appuyez sur la touche marquée du symbole du ROI ♔ : les deux diodes correspondant à la case qu'il occupe s'allument et l'écran affiche le symbole du Roi , suivi des coordonnées de la case où il se trouve. Si votre Roi n'est pas à la place indiquée, c'est qu'il y a eu, précédemment une erreur de mouvement. Mettez le sur la bonne case.

  Procédez de même pour la Dame et ainsi de suite. Lorsqu'il y a plusieurs pièces du même type, l'écran n'affiche que le symbole de la pièce. Ce sont les diodes qui vous indiquent l'emplacement des pièces.

  Si vous demandez à DIABLO 68000 la position d'une pièce qui n'est plus sur l'échiquier, l'écran affichera le message "Error".

  Pour vérifier les Noirs, appuyez sur COLOR et procédez comme pour les Blancs.

ou bien

- Soulevez chaque pièce : si elle correctement placée, DIABLO 68000 vous le confirmera en affichant le symbole de la pièce et les coordonnées de la case où elle se trouve.

  Pour sortir de cette fonction, appuyez sur la touche GO.

Cette fonction est indispensable quand les pièces ont été déplacées par accident ou que, ayant interrompu une partie et déplacé l'échiquier, vous voulez vous assurer que vous reprenez la partie exactement dans la position où vous avez laissé les pièces du jeu.

3.9 ENTREE DE POSITIONS : TOUCHE SET UP

Cette fonction vous permet *d'entrer* des positions sur l'échiquier : pour résoudre un problème d'échecs, ou pour établir un handicap : en ajoutant, retirant ou changeant une ou plusieurs pièces.

DIABLO 68000 acceptera et exécutera le roque, la promotion des pions et la prise en passant.

Pour entrer dans cette fonction, appuyez deux fois sur la touche VERIFY/SET UP ; l'écran affichera le message "setup" suivi du symbole du pion...♙

Vous voulez retirer une pièce ?
Retirez-la simplement de l'échiquier. L'écran affiche le symbole de la pièce suivi des coordonnées de la case où elle se trouvait.

Vous voulez ajouter une pièce ?
Sélectionnez la pièce en appuyant sur la touche du symbole de la pièce. Le code de la pièce s'affichera à l'écran. Placez la pièce sur la case choisie. La diode de la case s'allume et l'écran affiche les coordonnées de cette case. DIABLO 68000 a exécuté.

Vous voulez déplacer une pièce ?
Vous n'avez qu'à la poser sur la case de votre choix. DIABLO 68000 comprend.

Vous voulez entrer une position nouvelle ?
Appuyez sur CLEAR BOARD, pour vider entièrement l'échiquier, entrez ensuite les pièces une à une, de la façon suivante :

- Entrez d'abord les Blancs. Assurez-vous que le trait est en bas de l'écran.

- Sélectionnez la pièce que vous voulez entrer en appuyant sur la touche du symbole de cette pièce ; le symbole de la pièce apparaît sur l'écran. Posez la pièce sur la case de votre choix ; la diode de la case s'allume et l'écran affiche ses coordonnées. Vous avez *entré* cette pièce.

- Procédez de la même manière pour les pièces suivantes.

- Si vous entrez plusieurs pièces du même type et de même couleur, il est inutile d'appuyer à chaque fois sur la touche symbole.

- Pour entrer les Noirs, appuyez sur CHANGE COLOR ; le trait est maintenant en haut de l'écran. Procédez ensuite comme pour les Blancs.

- Quand vous avez terminé, appuyez sur GO.

Un conseil : pour être sûr que tout a été correctement enregistré, vérifiez la position des pièces par VERIFY.

3.10 RESOLUTION DES MATS : TOUCHE SOLVE MATE

Votre DIABLO 68000 peut résoudre la plupart des problèmes de Mats jusqu'aux Mats en 14 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, prises en passant ou promotions de pion.

Entrez la position des pièces en utilisant la fonction SET UP (pour une position nouvelle, comme c'est ici le cas, n'oubliez pas d'appuyer sur CLEAR BOARD). Puis appuyez sur SOLVE MATE. L'écran affiche "mate in 1", ce qui signifie mat en un coup. Appuyez de nouveau sur la touche SOLVE MATE, l'écran affiche "mate in 2" (mat en deux coups). Sélectionnez le nombre de coups pour mater en appuyant ainsi sur la touche SOLVE MATE jusqu'à ce qu'apparaisse le chiffre souhaité.

Appuyez ensuite sur la touche GO et l'ordinateur commencera sa recherche.

Lorsque DIABLO 68000 a trouvé, il fait entendre 2 bips sonores, et vous indique le premier coup des Blancs. Jouez ce coup, comme un coup normal.

DIABLO 68000 vous indique alors le nombre de coups restant pour mater, en l'affichant sur l'écran (par exemple : "mate in 2" pour un mat en deux coups).

Pour connaître la suite, appuyez sur GO. L'ordinateur vous indiquera le premier coup des NOIRS : jouez-le. Puis appuyez sur GO à nouveau et vous aurez le deuxième coup des Blancs. Jouez-le aussi.

Ne soyez pas surpris si vous lisez sur l'écran "Resign" ou "no mate in..". En utilisant la touche GO, vous "donnez" les Noirs à l'ordinateur. Il est alors normal qu'il réagisse en tant que joueur des Noirs... A la pression suivante sur GO, vous lui rendez les Blancs... et ainsi de suite jusqu'à la solution.

REMARQUE : La fonction SOLVE MATE trouve le mat le plus court possible, même si c'est un mat plus court que celui que vous avez stipulé. Autrement dit, vous pouvez sélectionner un mat en 6 coups (mate in 6) ; mais s'il existe un mat en 5 coups, c'est le mat en 5 que DIABLO 68000 annoncera.

Voulez-vous faire un test rapide :

- entrez le Roi blanc en E4
  la Dame blanche en B5
  un Fou blanc en A5

  le Roi noir en C8

et demandez à DIABLO 68000 de trouver le MAT.

(Solution : 1.Db5-b2, Rç8-d7 2.Db2-é5 Rd7-ç6 3.Dé5-d5 Mat)

3.11 RETABLISSEMENT D'UNE POSITION : TOUCHE START OF GAME

Elle vous permet de revenir à la position de départ de la dernière partie jouée. Elle peut être très utile pour trouver une autre solution à un problème donné ou pour approfondir l'analyse de l'ordinateur concernant ce problème en sélectionnant un niveau de jeu supérieur.

Appuyez sur la touche SET LEVEL puis sur START OF GAME, l'écran affiche "Go to start ?". Appuyez sur YES : l'écran affiche "Start of game". Replacez les pièces sur leurs cases initiales, comme vous l'indiquent l'affichage et les diodes.

Vous pouvez continuer à jouer à partir de la position de départ, ou appuyer sur la touche GO si vous souhaitez que ce soit l'ordinateur qui joue un coup.

3.12 FAIRE DEFILER LA PARTIE : TOUCHE TRACE FORWARD

Après avoir utilisé la fonction START OF GAME, vous pouvez faire défiler la partie en mémoire. Une fois que vous avez appuyé sur START OF GAME, appuyez sur la touche TRACE FORWARD. L'écran affiche les coordonnées du premier coup joué par les Blancs et les diodes des cases Départ et Arrivée s'allument. Jouez le coup indiqué.

Appuyez de nouveau sur TRACE FORWARD, l'ordinateur vous indique le premier coup des Noirs. Jouez-le. Et continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie, qui est annoncée sur l'écran par le message "End of game".

3.13 INFORMATIONS : TOUCHE INFO

Cette touche vous permet d'obtenir une série de renseignements sur la partie en cours.
Voir 3.14 FLIP DISPLAY.

Appuyez sur SET LEVEL puis sur INFO, sélectionnez "INFO ON" ou "INFO OFF".

Appuyez sur la touche CLEAR pour sortir de cette fonction.

3.14 FLIP DISPLAY

Cette fonction vous permet de voir comment l'ordinateur analyse et quelle est son évaluation de la position suivant sa profondeur de recherche. Contrairement à la touche INFO, cette touche vous donne un affichage fixe des informations suivantes :

1) Temps cumulé des deux coups.
2) Temps cumulé du coup qui a le trait et temps utilisé pour le coup en cours.
3) Meilleur coup envisagé et évaluation de ce coup.
4) Profondeur d'analyse atteinte en demi-coup et nombre de variante à analyser, sur un total de : (chiffre à droite de l'écran).
5) Nombre de position analysée.

Procédure : appuyez sur la touche "FLIP DISPLAY" jusqu'à ce que l'information désirée apparaisse.

3.15 GAMBIT BOOK

Cette fonction réduit l'éventail de décision du DIABLO 68000 et le contraint à toujours choisir le gambit lié à l'ouverture de la partie à jouer. Appuyez sur SET LEVEL, puis sur GAMBIT BOOK.

Cependant, s'il n'existe pas de ligne de gambit pour l'ouverture que vous avez choisie, il abandonnera le répertoire d'ouverture de gambits et jouera logiquement à partir de sa bibliothèque générale.

3.16 TIME CONTROL

Cette fonction vous permet de visualiser à l'écran, les conditions de jeu particulières à chaque niveau : nombre de coups, limites de temps et de les modifier à votre guise en utilisant les flèches " <--- ---> ".
Exemple : si vous êtes au niveau 22, l'écran affichera 1:00:00 - 1:00:00 soit 1 heure par joueur.

3.17 TOURNAMENT BOOK

Cette fonction limite l'ordinateur dans le choix de ses ouvertures. Après avoir joué les trois premiers coups, le DIABLO jouera seulement ceux qu'il considère comme les meilleurs coups.

Appuyez sur SET LEVEL, puis sur TOURNAMENT BOOK.

3.18 YES / START

Si vous n'êtes pas en mode "SET LEVEL".
Cette fonction sert à vous ramener au début de la partie, utilisez les touches " <--- " pour aller en avant et " ---> " pour aller en arrière.

3.19 REDUCTION DU SON : TOUCHE SOUND

Cette touche permet de supprimer totalement ou en partie les signaux sonores qu'émet votre DIABLO 68000. Il y a trois possibilités de réglage :

- sound on — L'ordinateur émet un signal sonore lorsque vous appuyez sur une touche ou lorsque DIABLO 68000 joue un coup.
- move sound — L'ordinateur émet un signal sonore seulement quand DIABLO 68000 joue un coup.
- sound off — Tous les signaux sonores sont supprimés.

Appuyez sur SOUND jusqu'à ce que l'écran affiche le réglage qui vous convient.

3.20 LA TOUCHE GO

Il s'agit d'une fonction multiple, comme vous avez pu vous en rendre compte.

Elle sert : - à confirmer une instruction donnée à l'ordinateur (pour SET LEVEL, SET UP, SOLVE MATE).

- à sortir de la fonction VERIFY.
- à démarrer le mode AUTO PLAY.
- pour obliger l'ordinateur à jouer : soit à votre place quand c'est votre tour de jouer, soit immédiatement quand c'est son tour (vous lui imposez alors un handicap supplémentaire en limitant son temps de réflexion).
- pour changer de couleur en début de partie : faites NEW GAME et GO, l'ordinateur jouera les Blancs (notez qu'à la différence de ce qui se passe avec la fonction COLOR, il n'y a pas changement de position des Blancs et des Noirs).

3.21 CLASSEMENT

L'ordinateur garde en mémoire les résultats des parties : gains, pertes et nulles, et par un système mathématique similaire au "ELO", il vous permet d'évaluer votre force et votre progression.

Pour connaître votre classement, appuyez sur SET LEVEL puis sur REVIEW. L'écran affiche Rating is ...

Sachez qu'au départ, votre classement est de 1400.

Appuyez sur REVIEW une deuxième fois pour lire le détail des résultats : + correspond à vos victoires, - à vos défaites et = à vos parties nulles.

Appuyez sur REVIEW une troisième fois. L'écran affiche "Rating on". L'ordinateur est prêt à prendre en compte votre prochain résultat.

Si c'est cela que vous voulez, faites GO. Sinon, appuyez sur la touche NO/END, l'écran affiche RATING OFF... Si vous changez d'avis, appuyez à nouveau sur NO/END, l'écran affichera RATING ON.

Si vous voulez effacer votre classement, appuyez sur SET LEVEL et 4 fois sur REVIEW. L'écran affichera successivement RATING IS..., + - =, RATING ON et NEXT RATING ? Appuyez sur la touche YES/START.

REMARQUES:

- Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'au mat ou à la nulle pour que l'ordinateur intègre votre résultat. La fonction RATING est opérationnelle dès que vous appuyez sur NEW GAME.
- Ainsi, dans le cas d'une partie inachevée, si vous appuyez sur NEW GAME, l'ordinateur vous accorde le gain si vous avez un avantage de plus de 3 pions et inversement.

- PAR CONTRE, si vous utilisez les fonctions SET UP, TAKE BACK, CHANGE COLOR ou GO pendant une partie comptant pour le classement, l'ordinateur ne prendra pas cette partie en compte.

3.22 PROGRAMMATION DE LA BIBLIOTHEQUE D'OUVERTURE

DIABLO 68000 dispose d'une bibliothèque d'ouvertures comportant plus de 32000 demi-coups.
Mais il accepte en plus la programmation de 1.500 demi-coups de façon à vous permettre de programmer vos ouvertures favorites.
Pour cela, procèdez de la façon suivante :

Appuyez sur PLAYER/PLAYER jusqu'à ce que l'écran indique REFEREE ON.
Entrez chaque demi-coup de votre ouverture.
Appuyez sur PRO-OP, l'écran affiche SAVE OPENING ? Validez par YES. Votre ouverture est en mémoire...

Lorsque vous voudrez utiliser cette ouverture, procédez ainsi :

Appuyez sur NEW GAME, SET LEVEL, PRO-OP BOOK : vous lisez successivement sur l'écran :

NORMAL BOOK - ce qui signifie que l'ordinateur utilisera sa bibliothèque d'ouvertures incorporée.

NORMAL FIRST - l'ordinateur consultera et sa bibliothèque incorporée **et** la bibliothèque que vous avez programmée.

PRO-OP FIRST - les deux bibliothèques seront utilisées mais la bibliothèque programmée sera consultée d'abord.

PRO-OP BOOK - seule la bibliothèque programmée par vous sera utilisée.

BOOK OFF - l'ordinateur ne consultera aucune des deux bibliothèques.

Appuyez sur PRO-OP BOOK jusqu'à afficher PRO-OP BOOK, puis appuyez sur GO. DIABLO 68000 exécutera votre ouverture. Jouez vos coups, il répondra comme prévu.

Vous pouvez ainsi programmer plusieurs ouvertures différentes que l'ordinateur restituera à la demande.

3.23 ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE

DIABLO 68000 peut conserver jusqu'à 64 parties en mémoire. Lorsque vous voulez sauvegarder une partie jouée, procédez de la façon suivante :

Appuyez sur SET LEVEL, puis sur STORE GAME. L'écran affiche STORE GAME ? Répondez YES. DIABLO 68000 vous demande alors d'entrer un numéro de partie " enter square ... " : Utilisez pour cela une case du plateau - A1 par exemple pour la première partie à sauvegarder. Soulevez la pièce en A1, la led de la case s'allume, l'écran affiche : Save A1 ? Répondez YES.

L'écran reviendra au niveau de jeu. Faites GO ...

La partie que vous allez jouer sera enregistrée et mémorisée en A1. Si vous voulez, plus tard, conserver une nouvelle partie sur la même case qu'une partie déjà sauvegardée, sachez que la dernière partie effacera la précédente.

3.24 RESTITUTION D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Si vous voulez revoir une partie, appuyez sur SET LEVEL puis sur RESTORE GAME. L'écran LCD affiche "RESTORE GAME ?" appuyez sur YES. L'échiquier allume les diodes de toutes les cases dont les numéros correspondent à des parties enregistrées. L'écran affiche : ENTER SQUARE ... ? Soulevez et reposez la pièce située sur la case correspondant au numéro de la partie à restituer (S'il n'y en a pas, posez une pièce préalablement.)

L'écran affiche RESTORE, le numéro de la case, et ? Appuyez sur YES pour valider puis GO. En utilisant Trace FORWARD, demi-coup par demi-coup, vous allez restituer la partie choisie.

3.25 INTERFACE

Par cette touche, vous accédez à 2 modes et 3 fonctions.
Appuyez sur SET LEVEL, puis sur INTERFACE. Utilisez ensuite la flèche ---> pour passer de l'un à l'autre...
La séquence est la suivante : INTERFACE (VIDEO), TRAINING ON, MOVE FLASH, LEARN ON, ... BUND.

A. LES 2 MODES

a) HUMAN / VIDEO
Le mode HUMAN est recommandé quand votre ordinateur est connecté à un micro-ordinateur PC ou compatible PC à travers le Distributeur du Super-System.
Le mode VIDEO s'impose quand vous voulez connecter votre ordinateur à un téléviseur. C'est ainsi que la partie peut être retransmise en images.
Utilisez la touche NO/END jusqu'à obtenir le mode souhaité, puis GO pour confirmer.

b) 96 00/12 00 BAUD
Ce mode détermine la vitesse de transmission des données vers le Distributeur du Super-System.
Pour une connexion à un téléviseur, utilisez la norme 96 00.
Pour opérer le réglage, utilisez NO/END, jusqu'à obtenir la valeur désirée, puis GO pour confirmer.

B. LES 3 FONCTIONS

a) LEARN ON/OFF
Quand votre ordinateur est en LEARN ON, il mémorise les positions qui ont brutalement réduit son score, c'est-à-dire son évaluation de sa position. DIABLO 68000 en tiendra compte dans des parties ultérieures pour éviter la même faute.
Réglez ON ou OFF avec la touche NO/END puis appuyez sur GO pour confirmer.

b) MOVE FLASH
Cette fonction détermine le nombre d'allumages des diodes case Départ et case Arrivée lorsque DIABLO est en mode AUTOPLAY ou qaund des mouvements sont indiqués au DIABLO en provenance du Distributeur (connexion avec un micro-ordinateur PC compatible).
Réglez ce nombre sur ce nombre 1, 3, 5 ou 7 à l'aide de la touche NO/END.

c) TRAINING ON/OFF
Cette fonction est là pour aider le joueur débutant.
Quand vous l'activez, l'ordinateur allume les diodes des cases Départ de toutes les pièces que vous avez le droit de jouer, puis, chaque fois que vous soulevez une pièce, il allume les diodes de toutes les cases où peut aller cette pièce.

4. EXEMPLES D'AFFICHAGE SUR L'ECRAN

Novag Diablo	Vous venez d'allumer l'ordinateur.
Board _♜h1	L'ordinateur vous demande de replacer correctement la Tour Blanche sur sa case.
_level 1 sel 3	Les Blancs sont réglés au niveau 1, avec le niveau de sélection 3.
_60 in 0:05:00	Vous avez sélectionné le mode CONTROLE du temps. L'écran précise les caractéristiques du niveau 1 : 60 coups en 5 minutes.
_moves 99	Vous avez, dans ce mode "Contrôle du temps", fixé le nombre de coups à 99.
_time 0:15:00	Toujours dans ce mode, vous avez fixé le temps de la partie à 15 minutes.
_game in 0:05:00	La partie en 5 minutes : vous êtes cette fois au niveau 18.
_fix 4:00:00	Un niveau de TEMPS FIXE : 4 heures maximum par coup : vous êtes au niveau 36.
_novice 5	Vous avez choisi le niveau DEBUTANT 5. Le DIABLO jouera plus "faiblement".
_ 12 ply	Vous avez choisi le niveau 61. Le DIABLO analysera jusqu'à une profondeur de 12 demi-coups d'avance ! Notez que dans ce cas la partie risque d'être très longue.
infinite on	Vous avez sélectionné le niveau INFINI. L'ordinateur continuera de réfléchir jusqu'à ce que vous appuyez sur GO .
_ 1 ---- ----	Le DIABLO est prêt à jouer. Entrez votre premier coup des Blancs.
_ 1 e2e4 ----	Vous venez de jouer votre premier coup e2 e4. DIABLO va répondre.
_ 1 e2e4 e7e5	L'écran affiche le premier coup de la partie.
0:01:15_0:02:34	La pendule montre le temps utilisé par les Blancs : 1 minute 15" et celui des Noirs : 2 minutes 34".
_ 12 d1e2+----	Les Blancs ont déjà joué 12 coups et mettent les Noirs en échec (symbole +).
1:12:34_01:32	Les Blancs ont utilisé déjà 1 heure, 12 minutes, 34 secondes depuis le début de la partie et 1 minute 32 pour le coup en cours.
Change Color?	Voulez-vous changer de côté ? Appuyez sur oui ou sur non.
1 e2e4 d7d6 hlp	Vous avez demandé conseil par HINT-DIABLO 6800 vous indique les 2 premiers demi-coups qu'il propose. Vous pouvez continuer en appuyant sur HINT pour connaître la suite de la séquence.

Store game?	DIABLO vous demande si vous voulez conserver la partie en mémoire. Si oui, appuyez sur YES. Si non, sur NO.
Enter sq --	Vous venez de répondre oui ! DIABLO attend que vous précisiez sous quel N° vous allez conserver cette partie. Indiquez le lui en plaçant une pièce sur une case. (Commencez par A1). Soulevez et reposez cette pièce. La diode de la case s'allume.
Save c4?	L'ordinateur a noté a 1 et demande confirmation. Appuyez sur Yes. La partie en A1 est conservée.
Restore game?	Vous avez demandé à rappeler une partie. Répondez donc YES.
Enter sq --	Précisez le N° de cette partie en soulevant la pièce qui est sur la case correspondant à son univers.
Go to start?	Pressez YES pour aller au début de la partie.
Start of game	Vous êtes en début de la partie mise en mémoire (Répondez Yes puis utilisez Trace Forward à chaque demi-coup).
Go to end?	Pressez Yes pour aller à la fin de la partie en cours.
End of game	Vous êtes à la fin de la partie mémorisée.
referee on	Vous avez sélectionné la fonction PLAYER/PLAYER : joueur contre joueur.
Save opening?	Vous avez entré une ouverture (par PLAYER/PLAYER) DIABLO 6800 vous demande si vous voulez la conserver. Confirmez par Yes.
Normal book	Vous avez sélectionné la bibliothèque d'ouverture incorporée dans DIABLO 68000.
Normal first	L'ordinateur va consulter sa bibliothèque incorporée et celle que vous avez programmée. Mais il consultera sa bibliothèque en premier.
Pro-op first	Les deux bibliothèques seront consultées mais la votre (PRO-OP BOOK) le sera en premier.
Pro-op book	DIABLO 68000 ne consultera que la bibliothèque d'ouvertures que vous avez programmée.
Book off	L'ordinateur ne consultera aucune bibliothèque d'ouvertures.
Delete opening?	Répondez oui si vous voulez effacer toutes les ouvertures programmées dans PRO-OP et qui contiennent la position en cours.
Clear pro-op?	Répondez oui si vous voulez effacer toute la bibliothèque programmée.
Tournament on	Vous avez sélectionné la bibliothèque TOURNOI (touche TOURNAMENT BOOK). L'ordinateur sélectionnera les meilleures lignes de sa bibliothèque d'ouvertures.

random on	Vous avez sélectionné le mode RANDOM.
autoplay on	Vous avez activé la fonction Auto Play. Confirmez par GO. L'ordinateur va jouer entrer lui-même.
demo on	Vous avez activé la fonction Démonstration. DIABLO 6800 va jouer en continu: dès qu'il aura fini une partie, il en commencera une autre.
Move flash 7	Par Interface et ---> , vous avez demandé à l'ordinateur d'allumer 7 fois les diodes des cases Départ et Arrivée lorsqu'il fonctionne en AUTOPLAY.
verify	Vous êtes dans la fonction VERIFIER la position.
verify _ie1	Le Roi Blanc doit se trouver en e 1.
setup _i	Vous êtes dans la fonction Set up et sur le point de placer un pion blanc sur l'échiquier.
mate in 2	Vous êtes dans la fonction Solution de mat et l'ordinateur est programmé pour résoudre un problème de mat en 2 coups ou bien, DIABLO 6800 vient d'annoncer le mat en 2 coups.
Pro piece?	L'ordinateur vous demande de préciser quelle pièce désirez promouvoir. Répondez en appuyant la touche symbole de cette pièce.
stale mate	C'est la nulle !
draw 3rd	C'est la nulle parce que la même position vient d'être répétée trois fois.
draw 50	C'est la nulle parce qu'il n'y a pas eu prise de pion depuis 50 coups.
check mate	Echec et mat.
Resign- You win	Le DIABLO se considère comme battu et abandonne.

5. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

5.1 DONNEES TECHNIQUES

Taille du programme	96 K de mémoire morte (ROM) 80 KByte de mémoire vive (RAM)
Vitesse de l'horloge	16 mégahertz
Consommation	28mA minimum; 40mA maximum
Adaptateur	Article n 8220 (9V DC 250 mA) ou Universal 9 V
Bibliothèque d'ouvertures	32.000 demi-coups
Niveaux de jeu	65
Mémoire des dernières positions	tant que les l'ordinateur éteint, reste branché à l'aide de l'adaptateur
Retour en arrière	Jusqu'à 400 demi-coups
Résolution des problèmes	Jusqu'aux mats en 14 coups
Annonce des mats	Jusqu'aux mats en 15 demi-coups
Profondeur d'analyse au niveau tournoi	28 demi-coups
Partie gardées en mémoire	64
Taille de l'échiquier	475 x 400 x 55 mm
Alimentation	Secteur (avec l'adaptateur NOVAG 8220)

Toutes ces caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.

5.2 PANNES POSSIBLES

Tous les ordinateurs NOVAG sont testés avec soin avant de quitter l'usine de fabrication pour s'assurer qu'ils marchent parfaitement. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes en utilisant le DIABLO 68000, regardez la liste ci-dessous avant de renvoyer l'appareil à votre vendeur.

1. L'ordinateur ne marche pas et l'écran est vide. Vérifiez si votre adaptateur est branché et s'il fonctionne correctement.

2. Le DIABLO 68000 est bloqué et refuse de répondre quand vous déplacez des pièces sur les cases. Ou bien toutes les diodes s'allument en même temps et le DIABLO 68000 est complètement bloqué.

   Remettez l'ordinateur à zéro de la façon suivante :

   a) retournez le et localisez un bouton à droite de l'étiquette, à côté de MEMORY RESET
   b) faites glisser ce bouton vers le bas pendant au moins 15" et relâchez le.

   Vous pouvez maintenant continuer à utiliser le DIABLO 68000 normalement.

3. Le clignotement des diodes est plus lent.
   Votre adaptateur est déficient.

4. L'une des diodes ne s'allume pas.
   Entrez dans le mode VERIFICATION DE LA POSITION et vérifiez toutes les diodes de rangée et de colonne en appuyant sur chaque case. Si cette diode ne s'allume toujours pas alors qu'elle devrait le faire, envoyez votre DIABLO 68000 à l'adresse figurant sur le bon de garantie.

5. Une des cases n'enregistre pas un coup.
   S'il n'y a pas de bip sonore quand vous appuyez sur cette case (le signal sonore doit être en position de fonctionnement) vous devez envoyer votre DIABLO 68000 à l'adresse figurant sur le bon de garantie.

5.3. ENTRETIEN DE VOTRE ORDINATEUR D'ECHECS

La poussière et la saleté peuvent être essuyées avec un chiffon sec. N'utilisez ni eau ni solvant chimique pour nettoyer votre ordinateur. Des dommages causés par leur utilisation invalident la garantie.

Conservez toujours l'ordinateur dans une pièce sèche et fraîche. Evitez d'exposer l'ordinateur à la chaleur, par exemple à des radiateurs, des spots dégageant de la chaleur, au soleil, etc., car cela pourrait conduire à des détériorations durables qui ne seraient pas couvertes par la garantie.

Garantie : pour le détail, voyez la carte de garantie jointe.
Ne pas laisser ce jeu entre les mains d'enfants de moins de trente six mois, des éléments étant susceptibles d'être ingérés (ou pouvant présenter un risque, telle la cordelette du sachet de pions, dans certains modèles).

Dans le cas où vous utilisez un transformateur, vérifiez régulièrement son état et en particulier le câble et la fiche de prise de courant. En cas d'endommagements, n'utilisez pas cet élément et procédez à son changement.

6. TEST DE VOTRE ORDINATEUR !

Votre DIABLO est doté d'un système "d'auto vérification" de ses fonctions principales. Cette fonction peut vous aider à découvrir une malfonction de votre appareil.

Procédure : Maintenez une pression sur la touche "NEW GAME" pendant trois secondes environ. Vous entendrez trois bips et vous lirez sur l'écran

[LCD TEST]	Puis [0123456789 ABCDEF]. S'il ya des pièces sur l'échiquier, les diodes des cases occupées clignoteront.
[KEY BOARD TEST]	Appuyez sur la touche " ---> " et l'écran affichera [KEY BOARD TEST] appuyez sur n'importe quelle touche en dehors de "NEW GAME" l'écran affichera une valeur numérique. Exemple : Exercez une pression sur "SET LEVEL" et l'écran affichera [KEY = C6].
[LED TEST]	Appuyez sur la touche " ---> " l'écran L.C.D affichera [LED/SQUARE TEST]. Les diodes des cases inoccupées s'allumeront. Pour vérifier les palpeurs d'une case, placez une pièce sur cette case et regardez si la diode correspondante s'éteint.
[ROM CHECK]	Appuyez sur la touche " ---> " et l'écran L.C.D affichera [ROM CHECK]. Après quelques secondes l'écran L.C.D indiquera quel ROM ne fonctionne pas suivi du message [ROM CHECK FAILED]. Si tout va bien, il affichera [ROM CHECK PASSED].
[RAM CHECK]	Appuyez à nouveau sur la touche " --->" Après quelques secondes l'écran L.C.D. affichera [RAM CHECK PASSED] si tout va bien. Dans le cas contraire l'écran L.C.D indiquera quel RAM ne fonctionne pas suivi du message [RAM CHECK FAILED].

Ce jeu d'échecs électronique a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Novag Industries Ltd. La conformité aux normes CE-EN 71 est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe àl'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

NOVAG ®
est une marque déposée par
NOVAG INDUSTRIES LTD.
Suite 1601, 16th floor, Stanhope House,
738 King's road, Quarry Bay
Hong Kong.

Fax: (852) 5635354
Tel: (852) 5648 111
Tlx: 74018 HOMIT HX

Copyright © 1992 Novag Industries Ltd.
Hong Kong.

Art. No. 908
French